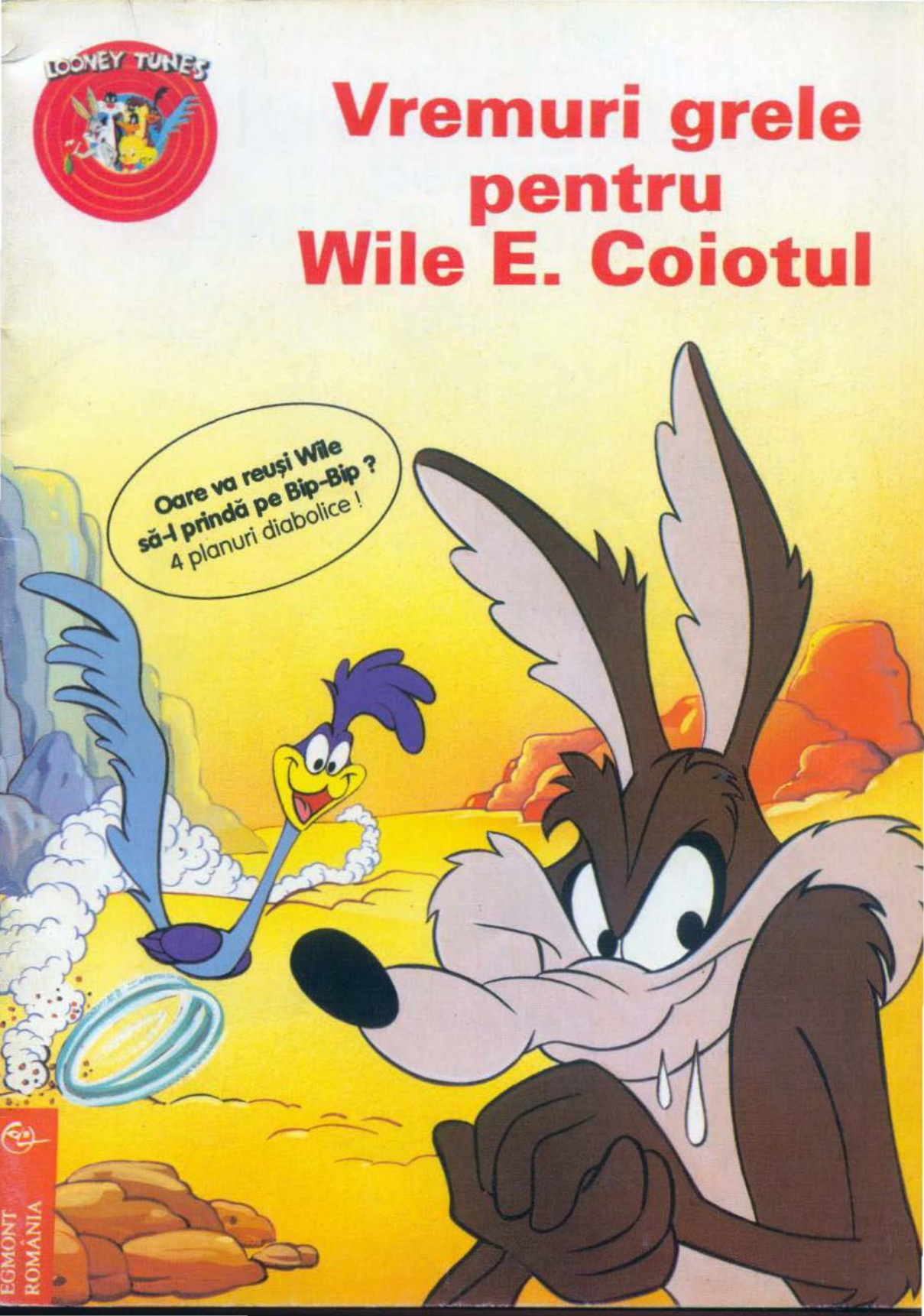
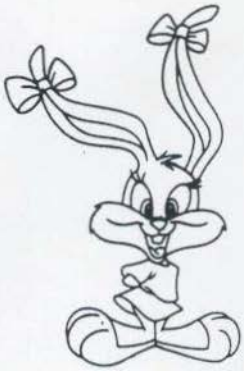
LOONEY TUNES

Vremuri grele pentru Wile E. Coiotul



EGMONT ROMÂNIA



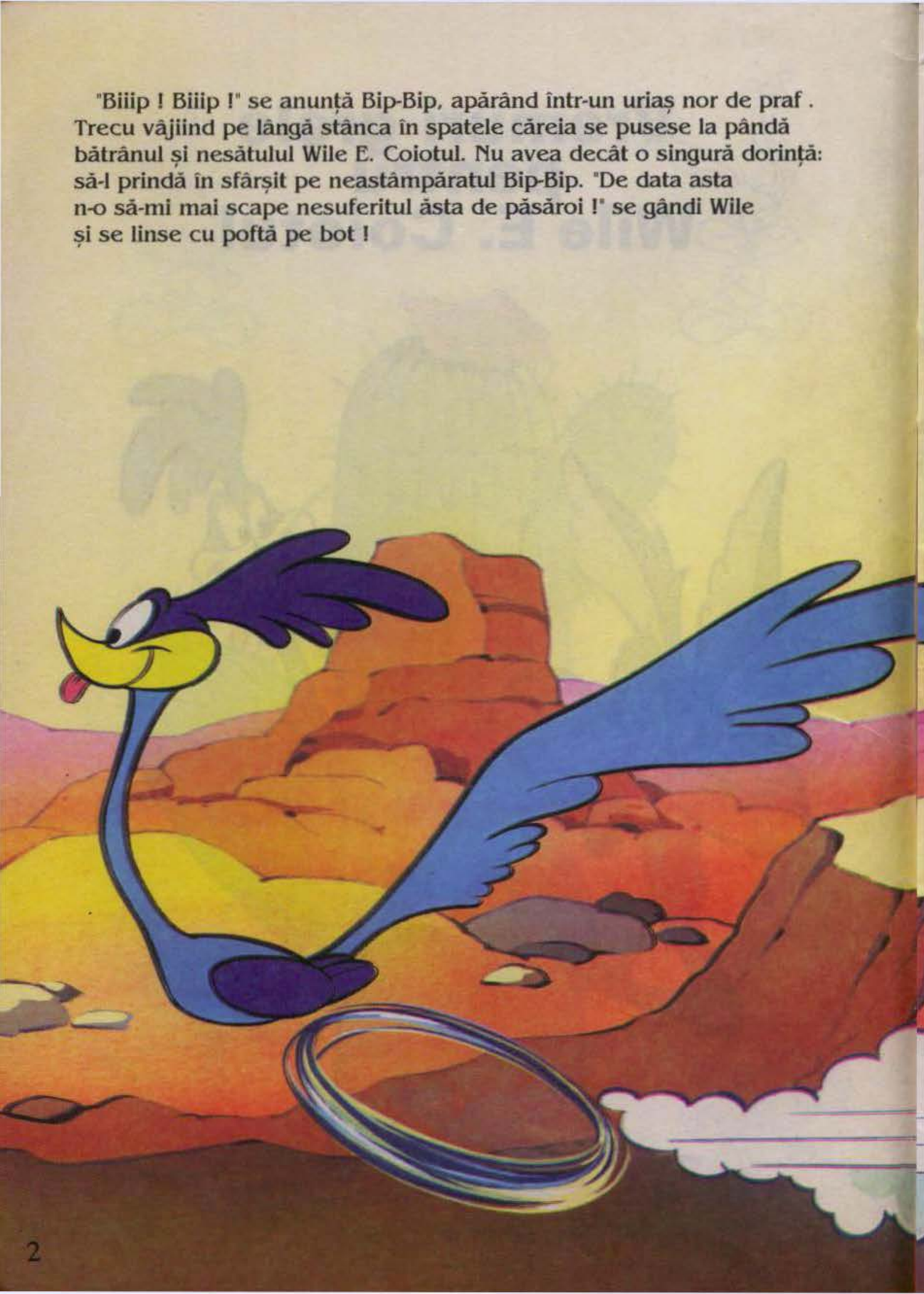
Această carte este a mea :

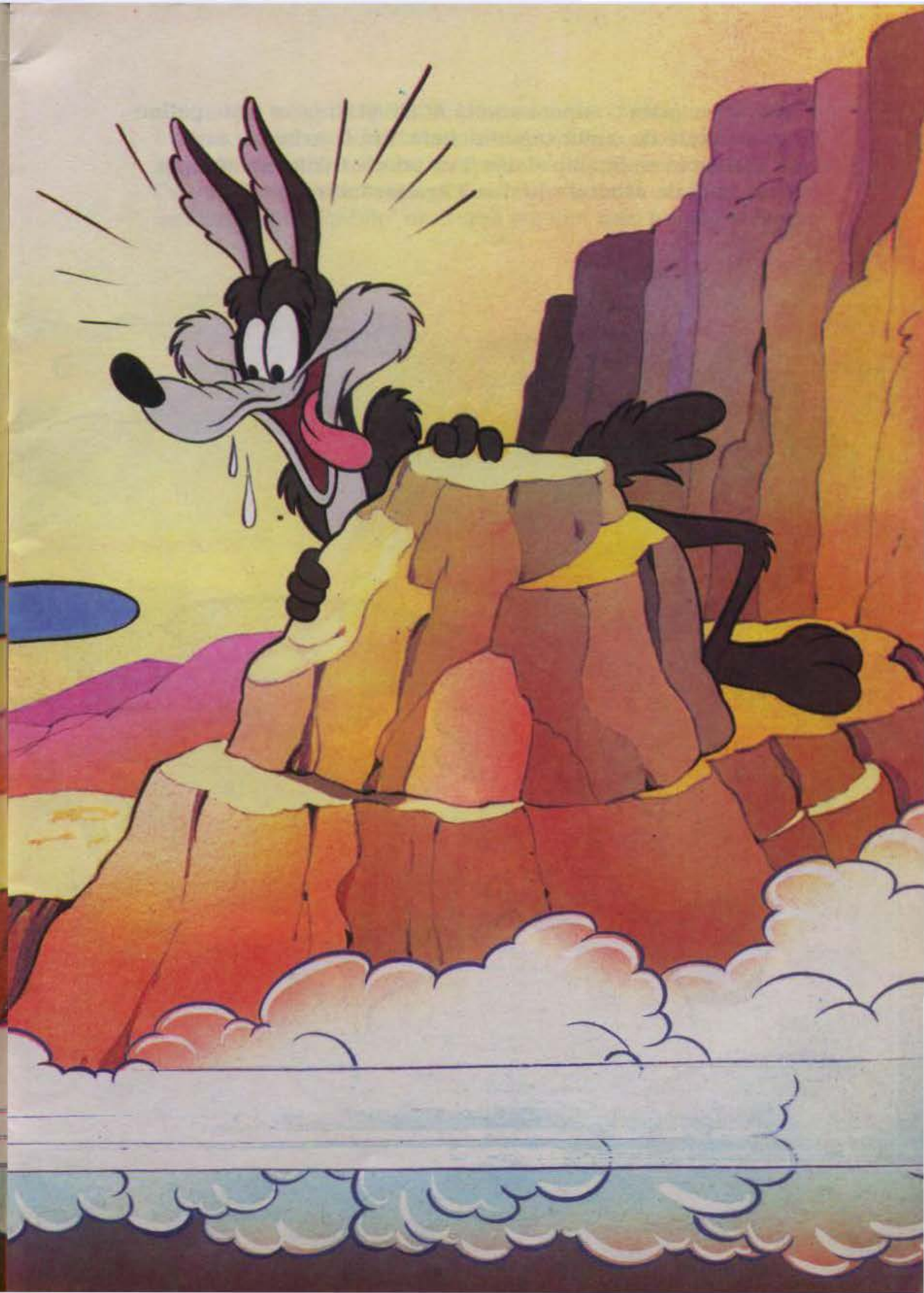
_____

Vremuri grele pentru Wile E. Coiotul

EGMONT ROMÂNIA

"Biiip ! Biiip !" se anunță Bip-Bip, apărând într-un uriaș nor de praf . Trecu vâjiind pe lângă stânca în spatele căreia se pusese la pândă bătrânul și nesătulul Wile E. Coiotul. Nu avea decât o singură dorință: să-l prindă în sfârșit pe neastâmpăratul Bip-Bip. "De data asta n-o să-mi mai scape nesuferitul ăsta de păsăroi !" se gândi Wile și se linse cu poftă pe bot !

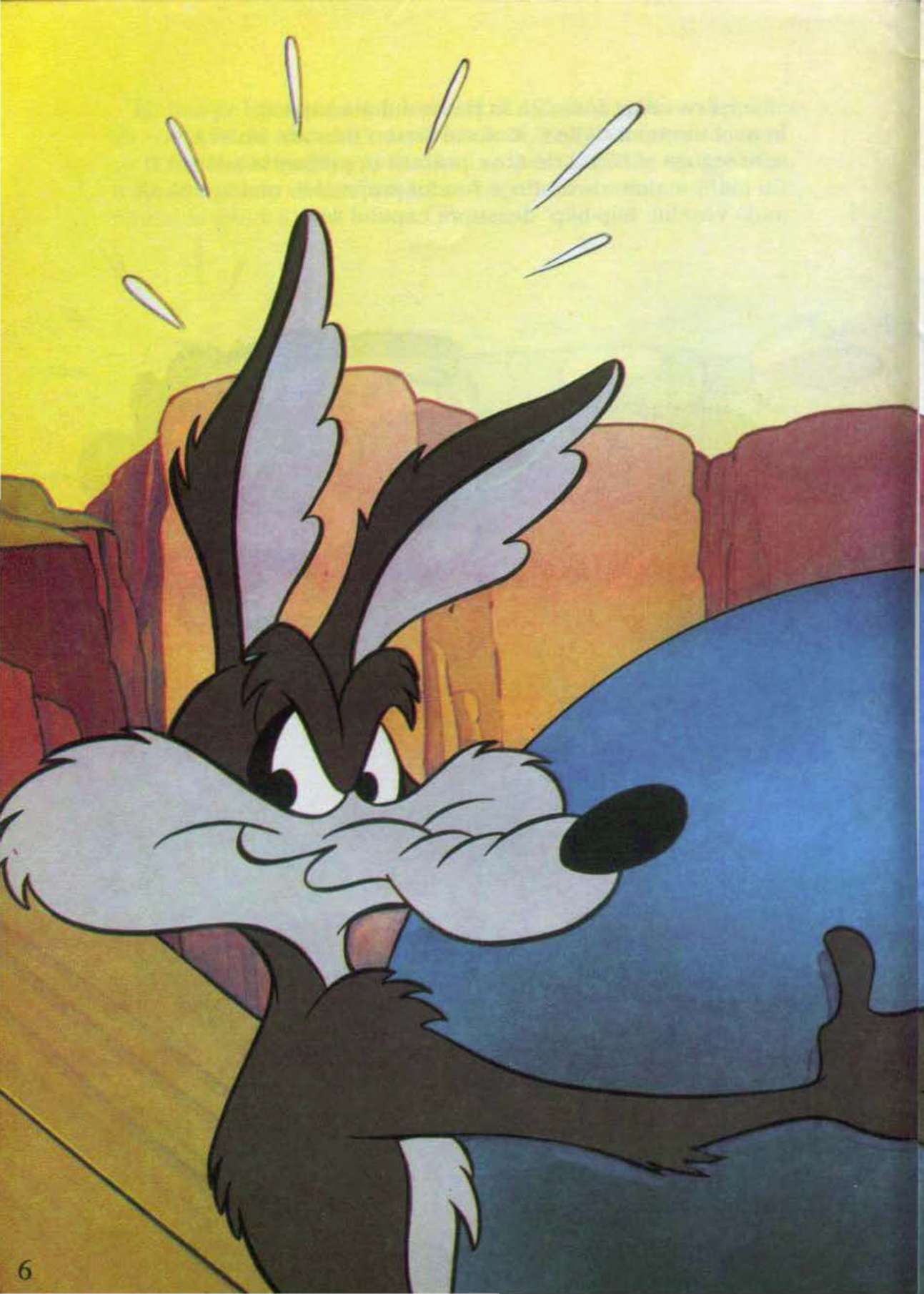


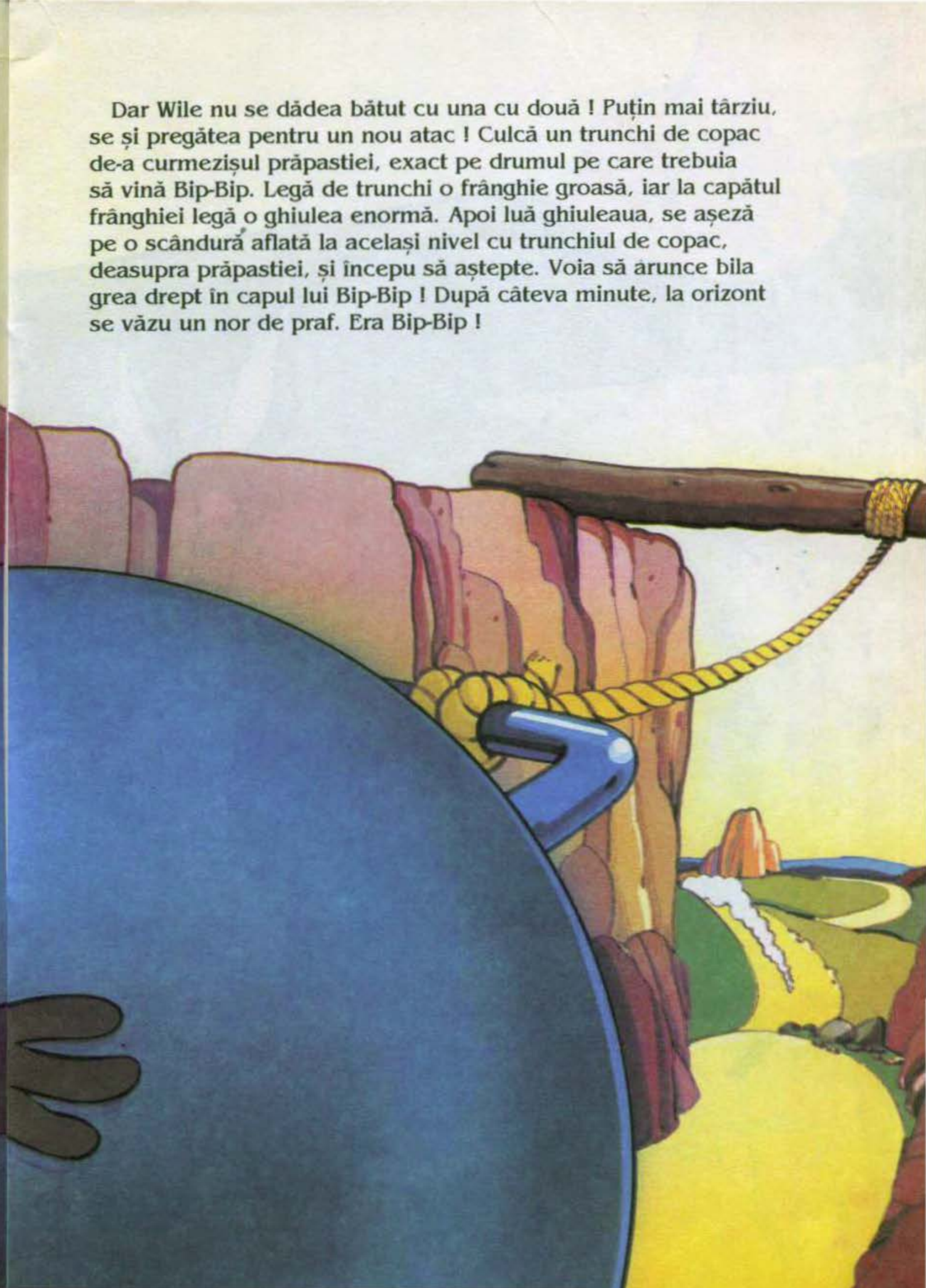


Își fixă pe spate o super-rachetă ACME și își puse niște patine cu rotile fixate de o altă super-rachetă. Era convins că acum va fi mai rapid ca Bip-Bip și așa îl va prinde ! Wile se apropia tot mai mult de vânatul său. I se citea încântarea pe față numai la gândul că...

... își va înfige furculița în păsăroiul ăla zăpăcit !
În acel moment, Wile E. Coiotul făcu o mișcare bruscă spre stânga și bietul de el se prăbuși în prăpastia adâncă ! Cu puțin înainte de a atinge fundul prăpastiei, mai apucă să audă veselul "biip-biip" deasupra capului său.

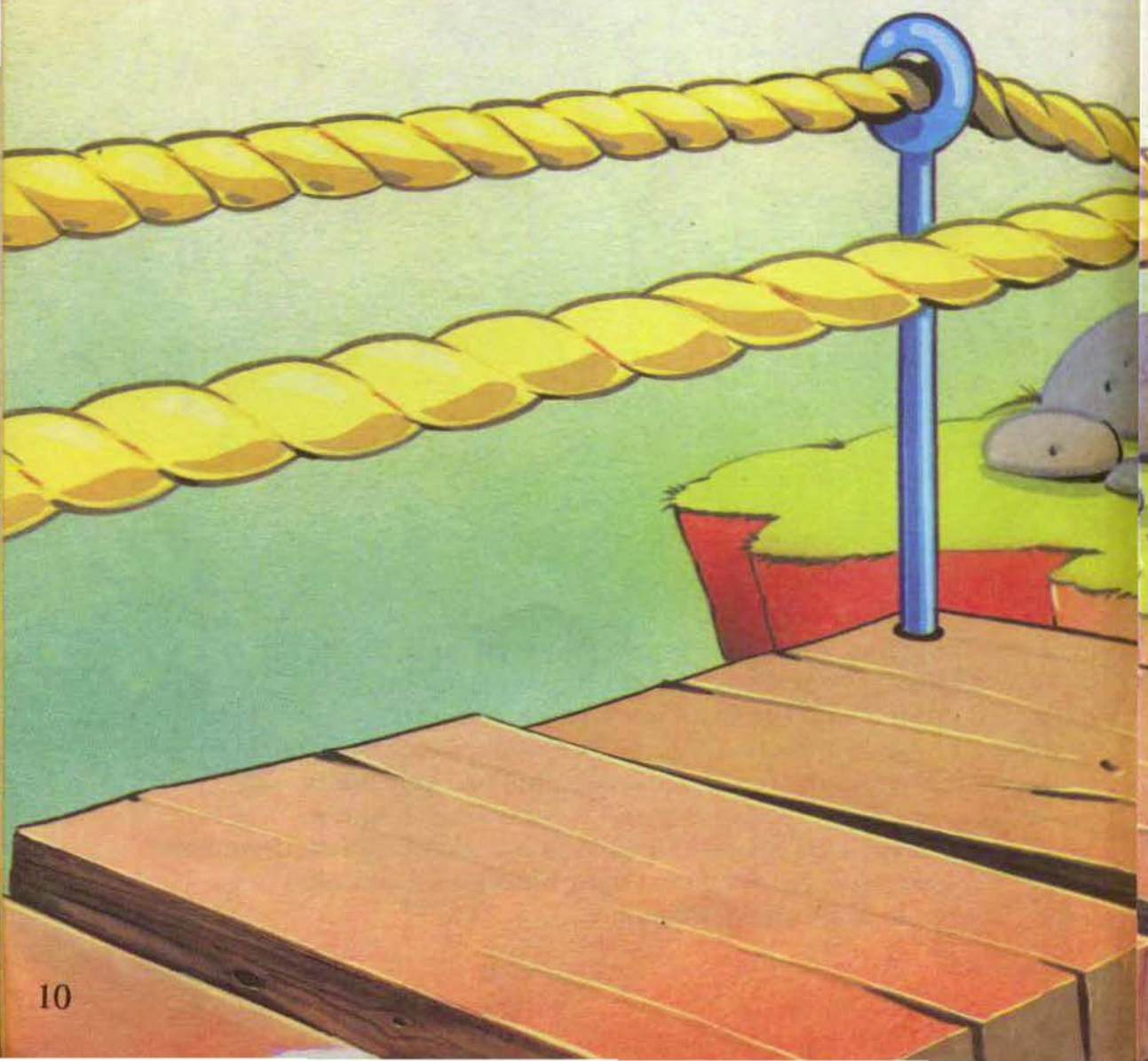
Dar Wile nu se dădea bătut cu una cu două ! Puțin mai târziu, se și pregătea pentru un nou atac ! Culcă un trunchi de copac de-a curmezișul prăpastiei, exact pe drumul pe care trebuia să vină Bip-Bip. Legă de trunchi o frânghie groasă, iar la capătul frânghiei legă o ghiulea enormă. Apoi luă ghiuleaua, se așeză pe o scândură aflată la același nivel cu trunchiul de copac, deasupra prăpastiei, și începu să aștepte. Voia să arunce bila grea drept în capul lui Bip-Bip ! După câteva minute, la orizont se văzu un nor de praf. Era Bip-Bip !





Dar, când Wile împinse bila cu putere spre Bip-Bip,
se întâmplă ceva neașteptat ! Bip-Bip frână brusc
cu puțin înainte de locul unde ghiuleaua urma
să lovească trunchiul. Așa că simți doar o adiere ușoară
atunci când bila trecu pe lângă capul lui. În schimb,
ghiuleaua reveni spre Wile și-l lovi cu toată puterea,
aruncându-l în prăpastie. Înghiți în sec și suportă cu demnitate
și acest eșec. Se obișnuise doar ! Într-un fel sau altul
toate atacurile sale dădeau greș !

Wile E. Coiotul era însă deosebit de inventiv ! La câțiva metri mai încolo, văzu podul vechi de lemn peste care trebuia să treacă adversarul său. Se postă la marginea prăpastiei, cu un foarfece ACME, enorm, anume făcut pentru a tăia poduri suspendate ! De-ndată ce Bip-Bip se va afla pe pod, el urma să taie frânghiile care țineau podul suspendat deasupra prăpastiei.



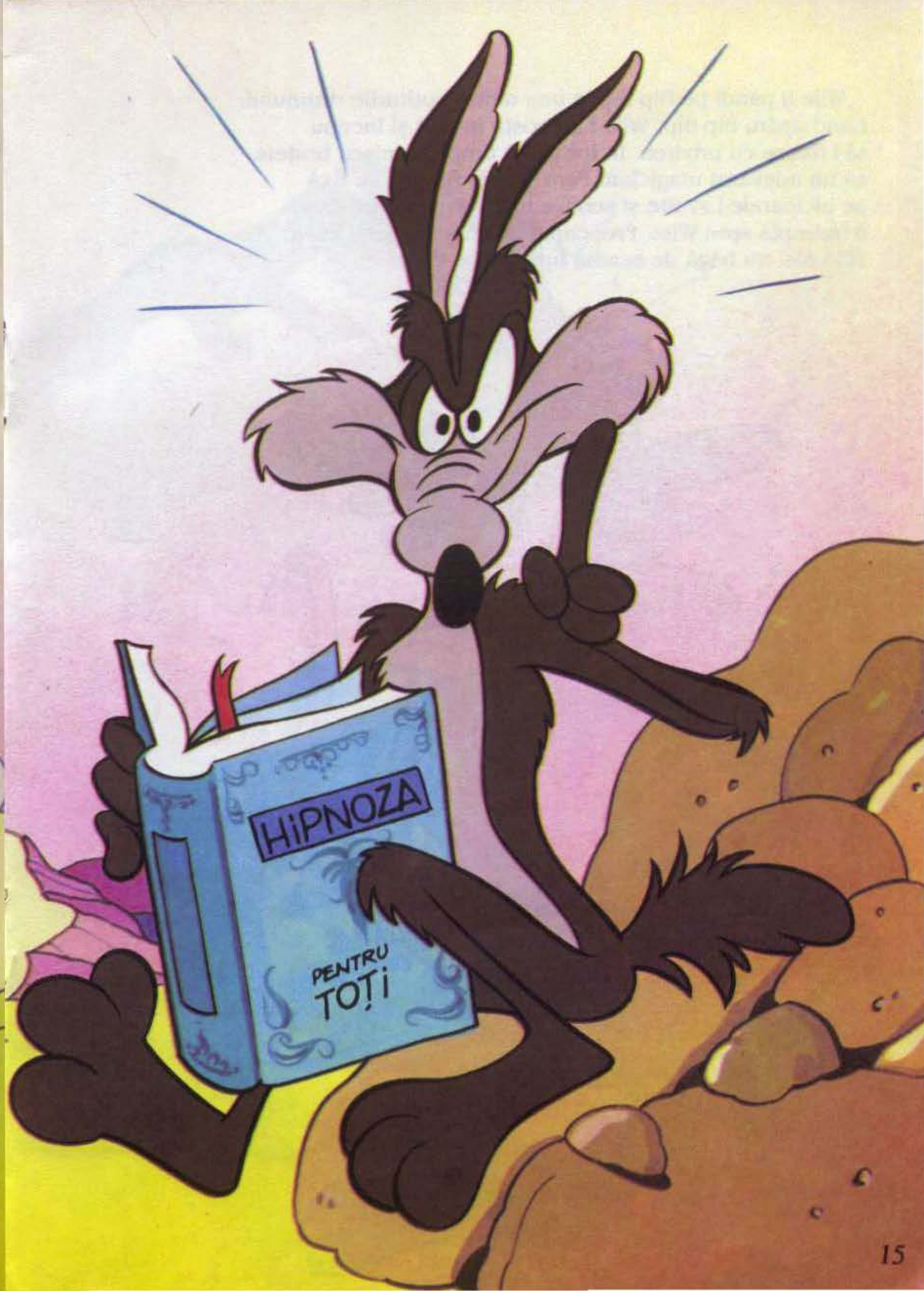
În momentul în care Bip-Bip se avântă pe pod, Wile tăie frânghiile ! Dar, spre marea lui mirare, stânca pe care se afla, se desprinse și alunecă în prăpastie. Cu foarfecele în mână, Wile căzu cu stâncă cu tot în adâncurile prăpastiei.

Era al doilea eșec din ziua aceea !

După ce își reveni, Wile se hotărî să se gândească de două ori înainte de a întreprinde o nouă încercare de a-l prinde pe Bip-Bip. Scotoci printre lucrurile lui, toate de la Luniversitatea ACME, și găsi o carte intitulată "Hipnoza pentru toți".

Se așeză pe un bolovan mare și citi cartea de la un capăt la altul. Pasajele care i se părură foarte importante, pentru proiectul lui, le citi chiar de două ori ! După ce, în sfârșit, înțelese despre ce este vorba, începu pregătirile !

Zâmbi răutăcios, gândindu-se la cel de-al treilea atac ! De data asta, trebuia să îi reușească !



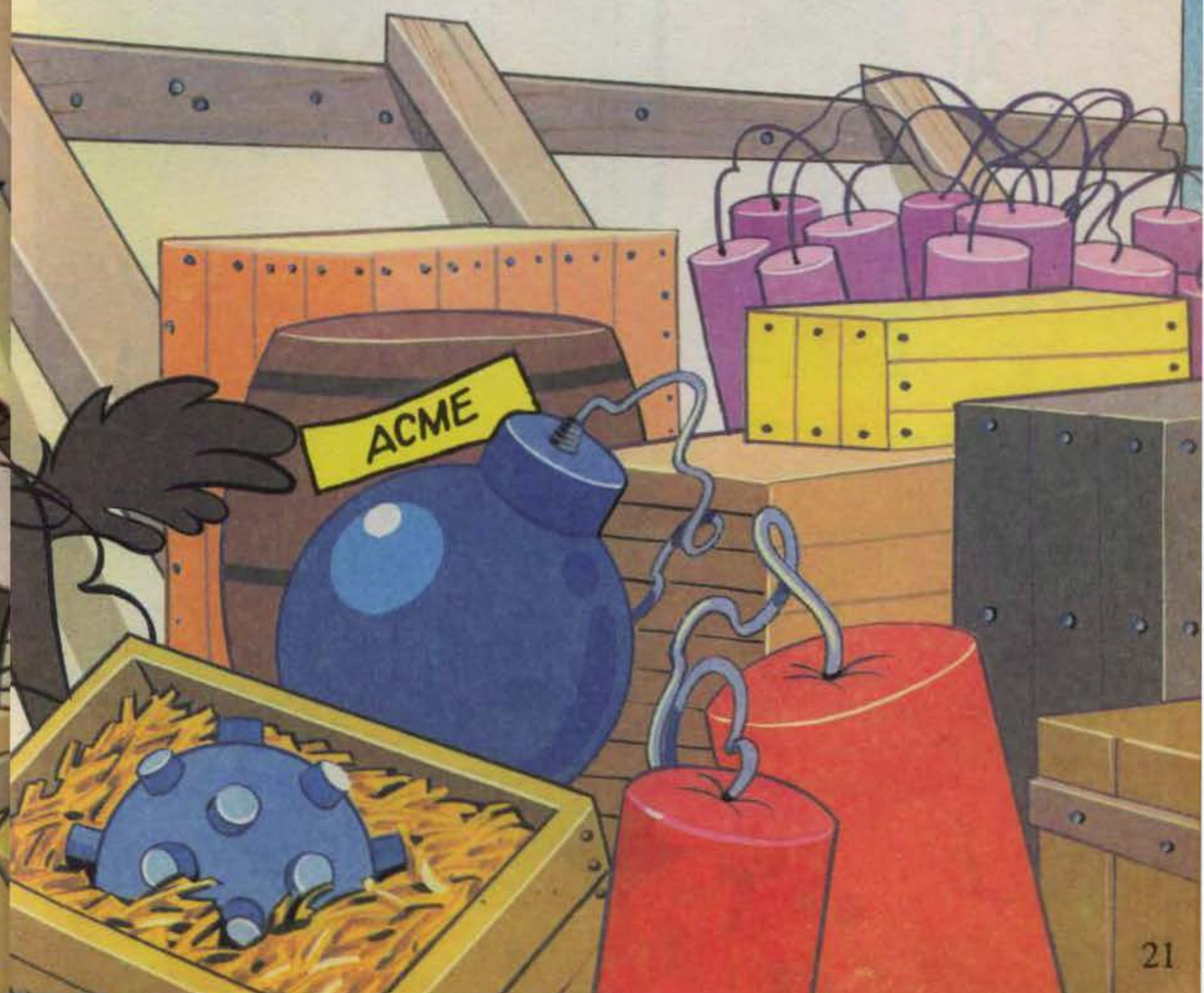
Wile îl pândi pe Bip-Bip la una dintre cotiturile drumului. Când apăru Bip-Bip, Wile i se postă în față și începu să-l fixeze cu privirea. În tot acest timp, își mișca brațele ca un adevărat magician. Fără grabă, Bip-Bip se fixă pe picioarele-i zvelte și scoase iute o oglindă pe care o îndreptă spre Wile. Preocupat să nu greșească ceva, Wile nici nu băgă de seamă lucrul acesta.

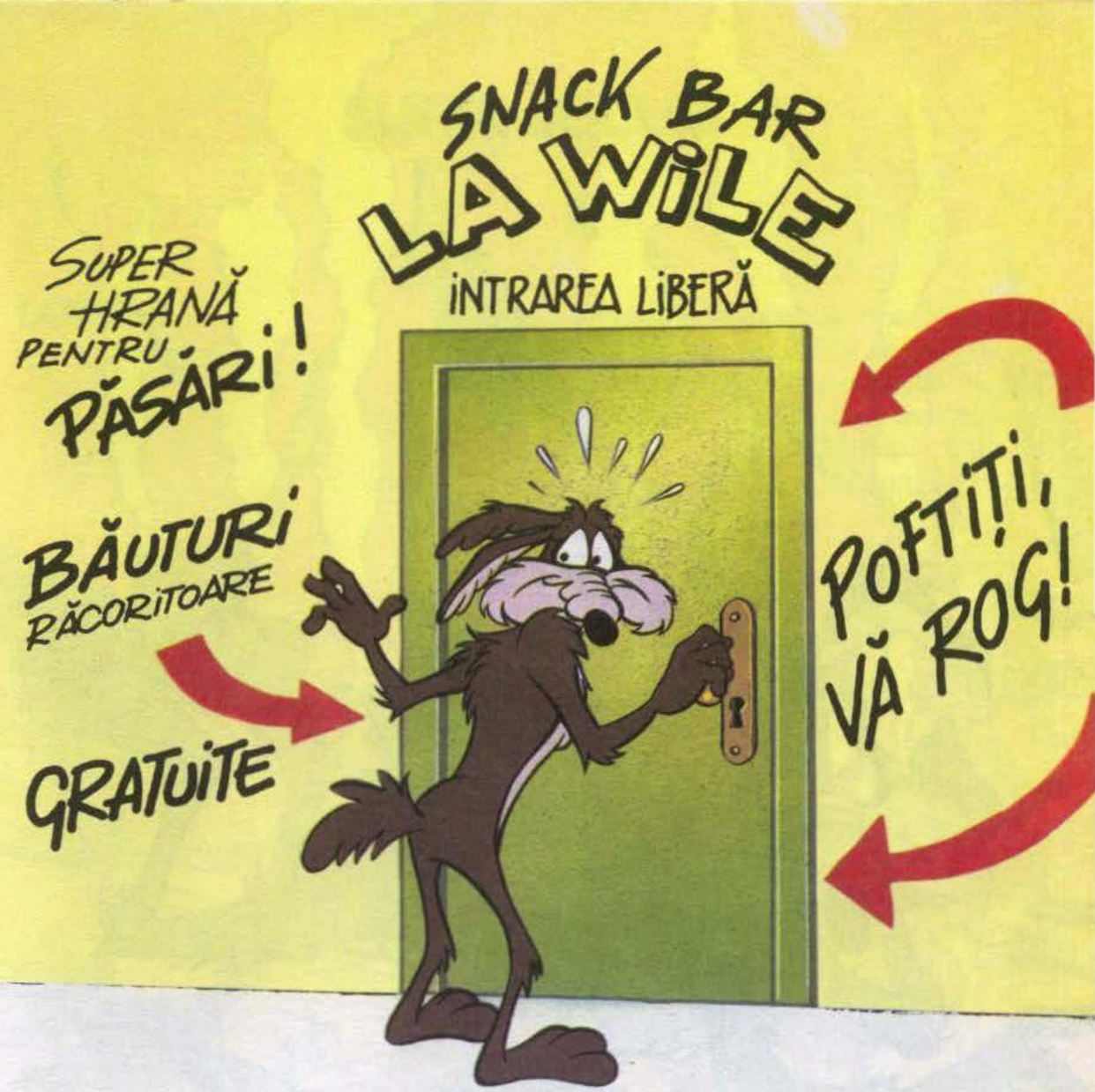
Vă închipuiți ce s-a întâmplat ! Wile se hipnotiză pe el însuși ! Efectul hipnozei se reflectase asupra lui ! Așa că Wile se îndreptă spre prăpastie ! Căci asta îi pregătise el lui Bip-Bip ! Din nou toate se întorceau împotriva lui ! Cu privirea fixă și cu brațele întinse, Wile se apropie hotărât de prăpastie. Făcu exact șase pași și se aruncă în hău ! Vântul care îl biciuia peste tot îl trezi din hipnoză, tocmai la timp ca să simtă mai bine izbitura de fundul prăpastiei !

Wile E. Coiotul nu mai putea de furie ! Se hotărî să aleagă dinamita pentru următoarea încercare. "Asta o să-i vină de hac lui Bip-Bip !" se gândi el. Din scânduri, construi un perete, pe care pictă mai multe reclame îmbietoare: "Super-hrană pentru păsări !", "Băuturi răcoritoare gratuite !", "Intrarea liberă !", "Poftiți, vă rog !"

În spatele peretelui plasă multă dinamită, toată legată cu un singur fitil (desigur, marca ACME !). Fitilul era prins de ușă, așa că, de-ndată ce deschidea cineva ușa, sărea totul în aer !

Planul ăsta nu mai putea da greș !





Ieși și închise ușa cu grijă. Dar, tocmai când vroia s-o zbughească după stânci, văzu un camion cât toate zilele care se îndrepta direct spre el. Vă-nchipuiți ce s-a-ntâmplat !

Instinctiv, Wile deschise ușa ! I se părea singura șansă de a scăpa de camion !

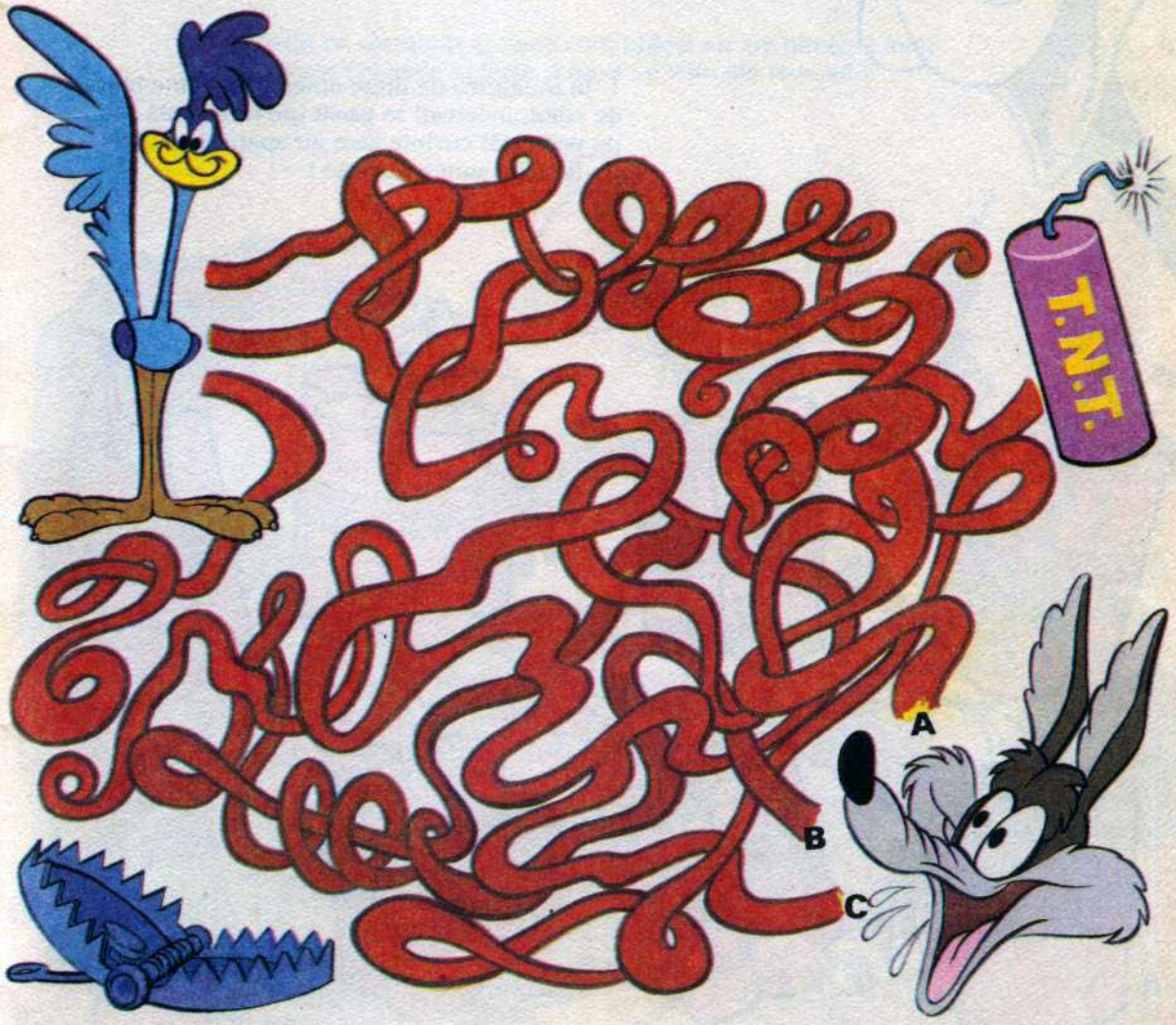
Dar... Ghinion pentru el ! Totul zbură în aer !

După ce se risipi fumul exploziei, încet-încet, apăru
și Wile E. Coiotul. Zăcea pe stradă, cu blana arsă din loc în loc.
Judecând după urmele camionului, se pare că acesta
nu avusese prea mult de suferit. Nu același lucru
se putea spune și despre bietul Wile ! Mai zăbovi o vreme
bătând darabana pe șosea, înciudat și descurajat
că-i dăduse greș și această încercare, plănuită cu atâta grijă !

SUPER-JOCURI

LABIRINT

Wile a pregătit o capcană și niște dinamită pentru Bip-Bip, iar acum se pregătește să străbată labirintul. Pofticiosul Wile nu știe pe unde s-o ia ca să ajungă mai repede la Bip-Bip. Ce bine !
Să nu-i spuneți nici voi !



F	C	B	I	P	B	I	P
O	A	S	H	D	R	J	O
V	C	W	I	L	E	K	G
A	T	B	P	Q	A	M	L
Y	U	S	N	A	C	K	I
Z	S	H	O	B	M	A	N
C	L	U	Z	K	E	O	D
D	I	N	A	M	I	T	A

1. În mulțimea de litere amestecate bine-bine de coiot, încercați să găsiți (pe orizontală sau pe verticală) cuvinte care au apărut în carte. Un indiciu: sunt 8 cuvinte !

2. Care dintre grupurile de explozibil A, B sau C (legate atât de frumos de Wile !) urmează în ordine logică ?

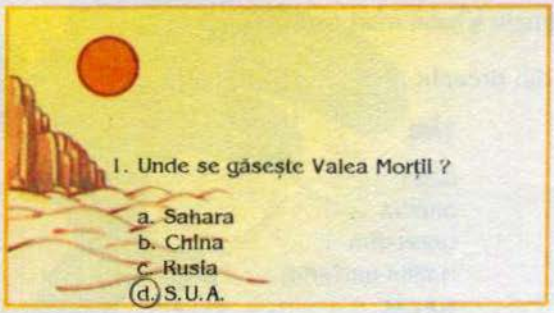
FOLOSIȚI-VĂ ISTEȚIMEA !

1. În coloana din stânga găsiți numele a șase mari capitale.
   Știți ale căror țări ?
   Țările sunt așezate în coloana din dreapta.

ORAȘE	ȚĂRI
LONDRA	EGIPT
BERLIN	GRECIA
ISTANBUL	GERMANIA
CAIRO	MAREA BRITANIE
ROMA	TURCIA
ATENA	ITALIA

2. Priviți cu atenție și spuneți care obiect nu are nimic comun cu toate celelalte obiecte scoase de Wile din lada lui ?

Test de cultură generală



1. Unde se găsește Valea Morții ?

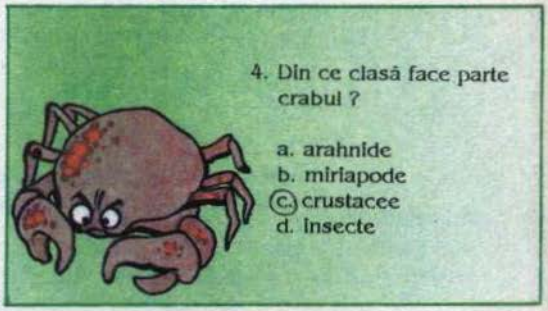
a. Sahara
b. China
c. Rusia
(d.) S.U.A.

2. Care mare e lipsită de viață ? De ce ?

a. Marea Caspică
b. Marea Neagră
c. Marea Roșie
(d.) Marea Moartă

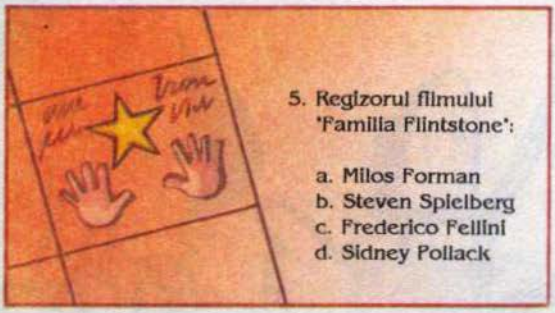
3. Mâncare specifică României:

a. musaca
b. ghiveci
(c.) sarmale
d. chiftele



4. Din ce clasă face parte crabul ?

a. arahnide
b. miriapode
(c.) crustacee
d. insecte



5. Regizorul filmului 'Familia Flintstone':

a. Milos Forman
b. Steven Spielberg
c. Frederico Fellini
d. Sidney Pollack

6. Știți care este capitala S.U.A. ?

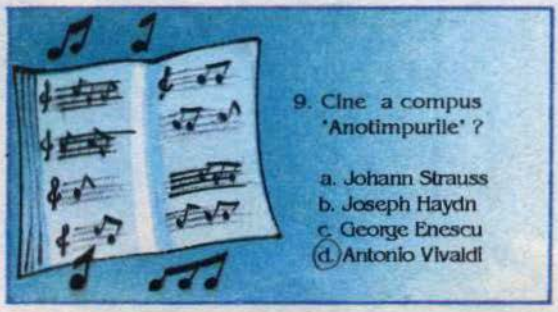
a. Los Angeles
b. New York
c. Boston
(d.) Washington

7. În ce an au cucerit romanii Dacia ?

a. 106
b. 150
(c.) 104
d. 95

8. În care sport a excelat Ilie Năstase ?

a. fotbal
b. tenis de masă
(c.) tenis de câmp
d. baschet



9. Cine a compus 'Anotimpurile' ?

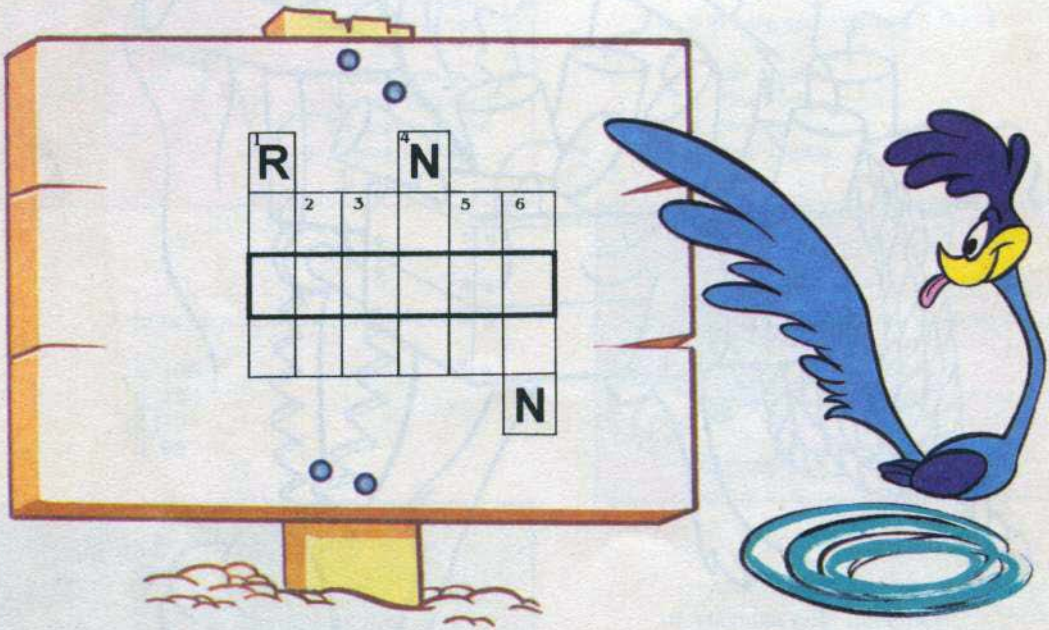
a. Johann Strauss
b. Joseph Haydn
c. George Enescu
(d.) Antonio Vivaldi

10. Maimuță mică din Africa:

a. cimpanzeu
b. babuin
(c.) gibon
d. gorilă

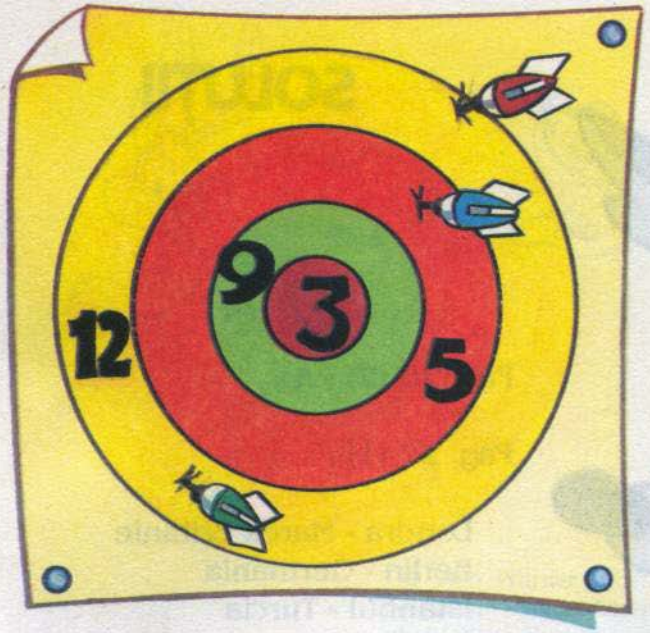
Știți cum să-l colorați pe Wile ?

1. Numiți obiectul care apare de două ori printre lucrurile din imaginea de mai sus.

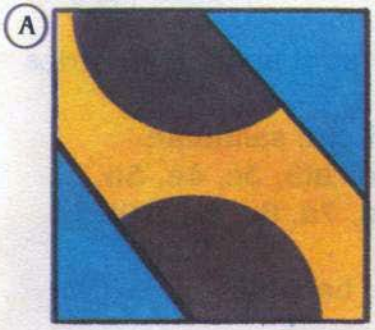


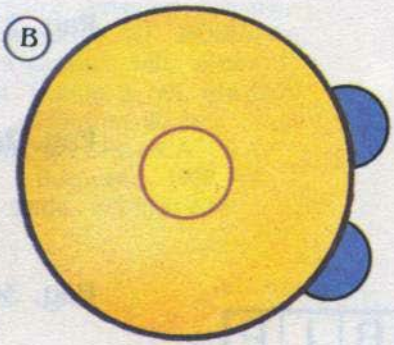
2. REBUS: 1. Muzică îndrăgită de tineri; 2. La rebus, i se mai spune și "at"; 3. Folosit la cusut (pl.); 4. Wile nu ar lua nici... 1 la purtare !; 5. Cam seamănă cu Wile ! 6. E încăpățânat ca un... măgar !

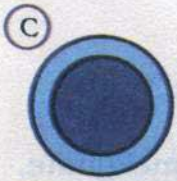
La o rezolvare corectă veți obține un anumit cuvânt în porțiunea marcată pe grilă !

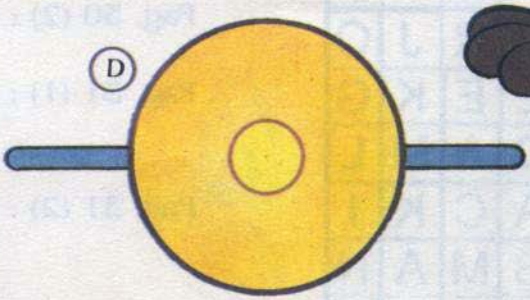


1. De câte ori mai trebuie să tragă Wile la țintă, și unde anume, ca să obțină 37 de puncte ?









2. Ce vă sugerează următoarele porțiuni de desene ?

SOLUȚII

Pag. 26 (1) :

F	C	B	I	P	B	I	P
O	A	S	H	D	R	J	O
V	C	W	I	L	E	K	G
A	T	B	P	Q	A	M	L
Y	U	S	N	A	C	K	I
Z	S	H	O	B	M	A	N
C	L	U	Z	K	E	O	D
D	I	N	A	M	I	T	A

Pag. 26 (2) : A

Pag. 27 (1) :

Londra - Marea Britanie
Berlin - Germania
Istanbul - Turcia
Cairo - Egipt
Roma - Italia
Atena - Grecia

Pag. 27 (2) : lumânarea; restul sunt aparate electrice

Pag. 28 : 1d, 2d; salinitate ridicată, 3c, 4e, 5b, 6d, 7a, 8c, 9d, 10b.

Pag. 30 (1) : bastonul

Pag. 30 (2) : cactus

Pag. 31 (1) : de 2 ori, în țintele 3 și 5

Pag. 31 (2) : A=gâtul unei girafe, B=un mexican care stă jos, C=un cablu văzut de la un capăt D=un mexican pe bicicletă.

© 1995 Warner Bros. Inc.
The Looney Tunes Characters,
their distinctive likenesses,
and all related characters,
slogans, and indicia are
the property and trademarks of
Warner Bros. Inc.
© Pentru versiunea română,
Editura EGMONT ROMÂNIA,
Calea Griviței 160, sector 1,
78214 București, tel. 618 52 76
Imprimată la
"ARTA GRAFICĂ" S.A.
București, 1995
ISBN 973-9151-63-9

Ingeniozitate și perseverență !

Alte planuri năstrușnice !

32 de pagini de suspans !

În colecția **"Mă bucur să citesc"**
au apărut :

1. Silvester și deschizătorul de conserve
2. Elementar, dragă Watson !
3. Vremuri grele pentru Wile E. Coiotul

Va apărea:
Un iepure dezlănțuit

Lei 1000

ISBN 973-9151-63-9